

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ НАРОДНОГО КОСТЮМА В СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ

Особенно остро сегодня стоит задача развития и сохранения традиций художественной культуры Республики Беларусь. Традиционный народный костюм – это не просто предметы одежды, которые можно использовать по желанию, это исторические артефакты, изучая которые можно прийти к лучшему пониманию условий жизни, культурных ценностей, этнических особенностей наших предков [2].

Костюм в Беларуси исторически формировался на протяжении многих веков, в прямой связи с природно-климатическими, социально-экономическими условиями жизни, под влиянием этнических традиций и контактов с другими народами, изменений в повседневной жизни и культуре. Без информации о древнем костюме невозможно проследить его эволюционное развитие [2]. Народный костюм, как важная часть национальной культуры, сохраняет коллективную память и опыт народа, визуально и наиболее ярко отражает его этнические, сословные, возрастные и региональные особенности. В истории общества костюм выполнял различные функции – различение по полу, возрасту, семейному положению, этнической и религиозной принадлежности, а также ритуальные.

Поскольку художественный орнамент занимает основное место в белорусском народном изобразительном искусстве, актуальны его изучение, систематизирование и анализ. Художественный образ в орнаменте, его исторический и национальный характер, его связь с основами мировоззрения, духовной культуры и эстетических представлений делают орнамент важным духовно-материальным атрибутом культуры, хранителем культурной,

художественной памяти нации. Особенно отличались богатством колорита и форм орнамента изделия ткачества и вышивки [1].

Белорусский народный костюм, как комплекс предметов гардероба (сорочки, юбки, горсета, фартука, головного убора, обуви), сохранял общие, выявленные на всей территории Беларуси особенности восточнославянского комплекса. Региональные различия проявлялись в цветовом решении костюма, его декоративной отделке, в соотношениях отдельных элементов и в размещении орнамента на одежде. Костюмы каждого района несут в себе многовековую историю белорусского народа и являются элементом культурного наследия, сохраняющим в себе информацию о традициях наших предков.

Цифровой прогресс захватывает все сферы жизнедеятельности человека, и репрезентация традиционного костюма, как историко-культурного наследия Беларуси, может осуществляться при помощи его интерпретации в контексте современности. На сегодняшний день в процессе создания цифровых моделей костюмов для игровых окружений, виртуальных музеев, а также рекламных продуктов широко используются программы для создания трехмерных элементов одежды и других изделий из ткани и кожи. Наиболее популярными программными обеспечениями для этих целей являются:

1. *Marvelous Designer* – программное обеспечение, которое используют для создания одежды на 3D-моделях в кино-, игровой, дизайн- и рекламной индустрии. Одним из преимуществ программы является усовершенствованная физика ткани, позволяющая драпировать её на манекене – 3D модели аватара, задавая все возможные визуальные и технические параметры [3].

2. *CLO3d* – программа для визуализации одежды, обуви и аксессуаров. С её помощью можно создавать виртуальные модели, анимировать их и примерять на 3D-аватар человека. Дизайнеры и бренды как правило создают в *Clo3D* прототипы новых коллекций. Преимуществом данного программного обеспечения является возможность строить лекала прямо на аватаре, что позволяет создать идеальную посадку по заданной фигуре [3].

Таким образом, эскиз и лекала белорусского народного костюма, созданные при помощи описанных выше программ, могут быть использованы при пошиве реальной модели костюма для сценических выступлений, экспонирования на выставках на тему традиционной белорусской культуры, повседневной носки, а также при внедрении народного костюма в игровое пространство, использовании его в веб-рекламе, печатной рекламе и видео-продакшене.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Кацар, М.С. Белорусский орнамент: Ткачество. Вышивка. / М.С. Кацар. – Минск : Медисонт, 2003. – 186 с.
2. Маленко, Л. И. Беларуский народный костюм / Л. И. Маленко. – Минск : Белорусская Наука, 2006. – 140 с.
3. Marvelous Designer: обзор программы для 3D дизайнеров [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://procapitalist.ru/proizvodstvo/marvelous-designer-obzor-programmy-dlya-3d-dizajnerov>. – Дата доступа: 10.02.2023

Меркулова Е.Р., студент 313к группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Грачёва О.О.,
кандидат искусствоведения, доцент

ВОПЛОЩЕНИЕ ПРОЦЕССА ДЕТСКОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЖИВОПИСИ

Рисование в жизни ребенка естественный и неотъемлемый процесс развития в различные периоды взросления. Во процессе творчества у ребенка активизируются различные отделы головного мозга, которые в свою очередь